



## Reglamento

Diseño del Juego de Chad Jensen

### Introducción

**Urban Sprawl** es un juego de tablero para 2-4 jugadores. **Urban Sprawl** modela de forma abstracta el crecimiento de un pueblo a una floreciente ciudad y después a una atestada metrópolis.

Los jugadores actúan como empresarios, magnates y políticos que trabajan para desarrollar una misma área urbana moderna. Se ganarán y gastarán fortunas, y el prestigio aumentará y se perderá a lo largo de la partida. A medida que pase el tiempo, los edificios más viejos serán demolidos para hacer sitio a otros más nuevos y mejores.

A lo largo de la partida, los jugadores obtendrán valiosas cartas de licencia. Estas darán como resultado bien lucrativas inversiones o el establecimiento de un nuevo contrato de construcción. Los jugadores se esforzarán para predominar en una o más zonas de construcción para conseguir beneficiosos puestos políticos.

El resultado final será una vibrante metrópolis que será venerada en el mundo entero, pero sólo el jugador con más prestigio será coronado ganador.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

**(A) Tablero y Hojas de Jugador:** Pon el tablero en mitad de la mesa. Dale a cada jugador una ayuda para jugador.

**(B) Colores de Jugador:** Cada jugador selecciona uno de los cuatro colores para jugador y coge todos los cubos de ese color, así como el cilindro de madera de ese color.

**(C) Losetas Grandes:** Usando cualquier método que se desee, designa a un jugador como jugador inicial. Dale a ese jugador la loseta de **Jugador Activo**. Coloca la loseta de **Contratista (Contractor)** **(D)** boca arriba en la casilla del tablero “Políticos Pendientes” (*Pending Politicians*). Coloca las cinco losetas de políticos boca arriba sobre la del Contratista, con la del **Alcalde (Mayor)** encima. Deja aparte la loseta de **Favor Extra** **(E)** por ahora.

**(F) Losetas de Edificio:** Separa las losetas de edificio según su color y colócalas en una reserva general junto al tablero. De estos montones, coge cuatro edificios pequeños de color púrpura, cuatro pequeños dorados, dos pequeños azules y dos pequeños rojos. Colócalos en las doce casillas designadas para ellos dentro de la cuadrícula de la ciudad en el centro del tablero. **(G)**

**(H) Mazo de Pueblo\*:** Quita la carta de evento **Aeropuerto (Airport)**. Baraja las demás cartas de Pueblo juntas. Cuenta 15 y ponlas bocabajo formando un apilamiento en la casilla del tablero “Mazo de Pueblo” (*Town Deck*). Baraja el evento **Aeropuerto (Airport)** con las seis siguientes cartas y coloca este apilamiento de siete cartas encima del apilamiento del tablero. Coloca las restantes 15 cartas bocabajo sobre el apilamiento. Roba las cinco cartas superiores y colócalas boca arriba en las cinco casillas que están vinculadas al mazo de Pueblo mediante líneas ferroviarias **(I)**. Finalmente, revela la carta superior del mazo de Pueblo. **(J)**

(\*: Como bien saben los que estén familiarizados con el idioma inglés, la palabra *town* puede referirse tanto a un pueblo como a una ciudad. En aras de la sencillez y facilidad de lectura, y para diferenciarla de *city*, optamos por el primer término en la traducción del juego. N. del T.)

**(K) Mazo de Ciudad:** Retira la carta de evento **Equipo de Deportes (Sports Team)**. Baraja las restantes cartas de ciudad juntas. Coge 15 cartas y colócalas en un apilamiento bocabajo en la casilla “Mazo de Ciudad” (*City Deck*) del tablero. Baraja el evento **Equipo de Deportes** con las seis siguientes cartas y coloca este apilamiento de siete cartas encima del apilamiento del tablero. Coloca las restantes 15 cartas bocabajo sobre el apilamiento.

*(NOTA: El mazo de Ciudad no está activo al principio de la partida –sólo el mazo de Pueblo lo está–, y tan sólo se coloca en el tablero para que esté preparado para su posterior inclusión en el juego. De hecho, para evitar confusiones innecesarias, puedes optar por mantener el mazo de Ciudad totalmente fuera del tablero hasta que sea necesario para el juego.)*

**(L) Mazo de Metrópolis:** Retira la carta de evento **Juegos Olímpicos (Olympic Games)**. Baraja las restantes cartas de Metrópolis juntas. Cuenta 15 cartas y colócalas en un apilamiento bocabajo en la casilla “Mazo de Metrópolis” (*Metropolis Deck*) del tablero. Baraja el evento **Juegos Olímpicos** con las seis siguientes cartas y coloca este apilamiento de siete cartas encima del apilamiento del tablero. Coloca las restantes 15 cartas bocabajo sobre el apilamiento.

*(NOTA: Como el mazo de Ciudad, el mazo de Metrópolis no está todavía activo. Puede dejarse fuera del tablero hasta que se active si se desea.)*

### **Mazo de Planificación:**

(1) Retira las cuatro cartas de **Renovación Urbana (Urban Renewal)** y colócalas boca arriba en la casilla del tablero “Pila de Descartes de Planificación” (*Planning Discard Pile*). **(M)**

(2) Separa 14 cartas de evento.

(3) Baraja las restantes cartas de planificación juntas.

(4) Coge 14 de estas cartas, barájalas con las 14 cartas de evento, y coloca este mazo de 28 cartas bocabajo en la casilla “Mazo de Planificación” (*Planning Deck*) del tablero.

(5) Coloca las restantes 22 cartas de planificación barajadas bocabajo encima de este mazo. **(N)**



(6) Empezando a robar desde arriba en este mazo, dale al jugador inicial 1 carta de planificación. Después, procediendo en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la

mesa, el segundo [tercero] [[y cuarto]] jugadores roban 2 [3] [[y 4]] cartas de planificación iniciales. (O)

(7) Roba cuatro cartas de planificación más y colócalas bocabajo en las cuatro casillas que están conectadas con el mazo de Planificación por medio de una línea ferroviaria. **(P)**

(8) Finalmente, revela la carta superior del mazo de Planificación. **(Q)**

**Prestigio:** Los jugadores registran su prestigio inicial colocando sus cilindros de madera en la casilla “0” del contador numerado. **(R)**

**Riqueza:** Separa el dinero en montones de diferentes cantidades **(S)** colócalas junto al tablero para formar una “banca” general. Si hay 4 jugadores, cada uno coge 21 de riqueza de la banca; si hay 3 jugadores, 27 de riquezas; y si hay 2 jugadores, 39 de riqueza.

**(T)**  
**(U) Control de Edificios:** El jugador inicial selecciona uno cualquier de los doce edificios iniciales y coloca uno de sus cubos sobre él, reclamando con ello el control de ese edificio. Paga a la banca tanta riqueza como el valor de ese edificio (*el número de riqueza de ese bloque a lo largo de una fila más el número de prestigio a lo largo de la otra fila*). Continuando repetidas veces a lo largo de la mesa en el orden de las agujas del reloj, cada jugador en su turno coloca uno de sus cubos sobre cualquier edificio inicial no controlado y paga por ello. Continúa hasta que todos los edificios iniciales estén controlados y se haya pagado por ello.

**Vocaciones:** Dale el marcador de vocación **Medios (Media)** **(V)** al jugador al que le quede más riqueza. Si hay un empate, dale el marcador al jugador que controle más edificios residenciales (púrpura) de valor 4. Coloca los restantes marcadores de vocación en la “Casilla de Almacenamiento de Vocaciones” (*Vocation Holding Box*). **(W)**

**(X) Marcadores de Riqueza/Prestigio:** Coloca los tres marcadores rojos de prestigio y los seis marcadores amarillos de riqueza en la “Casilla de Almacenamiento de Riqueza/Prestigio” (*Wealth/Prestige Holding Box*).

**(Y) Contador de Elecciones:** Coloca el peón naranja en la casilla “Alcalde” (*Mayor*) del “Contador de Elecciones” (*Election Track*) (*Esto no provoca elecciones.*)

¡Estáis listos para jugar! El jugador inicial comienza la partida llevando a cabo el primer turno.

## TÉRMINOS IMPORTANTES DEL JUEGO

### Riqueza y Prestigio

Los jugadores llevan la cuenta de su riqueza actual usando el dinero de papel proporcionado. Cuando no la tiene un jugador, toda riqueza permanece en una banca general junto al tablero. A menos que el efecto de una carta específicamente indique otra cosa, la riqueza siempre se coge y se paga al banco.



Los jugadores modifican continuamente su prestigio actual por medio de los cilindros de colores que hay en el contador numerado que rodea la cuadrícula central de ciudad en el tablero.

Un número negro dentro de un círculo amarillo indica riqueza; por ejemplo, “8” son ocho dólares.



Un número blanco dentro de un círculo rojo indica prestigio; por ejemplo, “2” son dos puntos de prestigio.



### Punto de Acción (PA)

Los jugadores gastan PAs para realizar actividades durante sus turnos. Véase la página 6.

### Evento

Aparecen “eventos” mecanografiados en todos los cuatro mazos de cartas. Los eventos ocurren en cuanto son revelados durante la partida. Los eventos del mazo de Planificación se ponen después en el montón de descarte, y pueden tener lugar varias veces. Los eventos del mazo de Contratos sólo tienen lugar una vez, y se retiran de la partida una vez ocurren. Véase página 15.

### Elecciones y Pagos

Si una carta recién revelada tiene un icono de urna en su parte inferior, puede provocar la elección de uno de los políticos. Véase páginas 13-15.



Si una carta recién revelada tiene un valor de riqueza o prestigio en la parte inferior derecha, puede provocar un pago inmediato de riqueza/prestigio. Véase página 13.



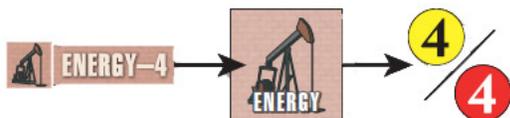
### Licencias

Las licencias son una especie de producto de consumo en el juego; se consiguen por medio de las cartas de planificación, y después se gastan para construir contratos. Las licencias aparecen en las cartas como iconos de página alargada. Véanse ejemplos en las páginas 7-8.



### Vocación

Los marcadores de vocación proporcionan ganancias en riqueza/prestigio tanto inmediatas como futuras. Muchos contratos de construcción tienen una o más combinaciones “NOMBRE-VALOR” bajo su coste de licencia (superpuesto sobre ladrillos). Cuando se construye ese contrato, se coloca un marcador de vocación con el mismo NOMBRE boca arriba enfrente de ese jugador, seguido de un pago de vocación (igual al VALOR) por las vocaciones del mismo nombre que tienen todos los jugadores.



### Edificio

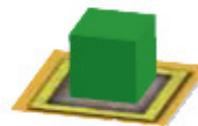
Los edificios son losetas de colores de diversos tamaños y formas que se colocan dentro de la cuadrícula de la ciudad durante el juego, normalmente como resultado de que se haya construido una carta de contrato. Los

parques (verdes) también se consideran edificios a todos los efectos.



### Control

Un jugador controla un edificio si tiene uno de sus cubos sobre él (normalmente colocado en el momento en el que



el edificio se sitúa en la cuadrícula). Un jugador controla un marcador de vocación si está boca arriba frente a él (normalmente adquirido en el momento en el que se construye el contrato). Un jugador controla al Contratista o a un político si sus losetas están frente a él (normalmente adquiridas durante unas elecciones). Un jugador controla todas las cartas de planificación que hay boca arriba frente a él (normalmente adquiridas gastando PAs),

### Zona

Hay cuatro zonas en este juego, cada una representada por un icono con un código de color: roja “CIV”ica, dorada “COM”ercial, azul “IND”ustrial, y púrpura “RES”idencial. También existen edificios de



parque (verdes): los parques son edificios “neutrales” y no pertenecen por lo tanto a ninguna zona.

### Agua y Bosque

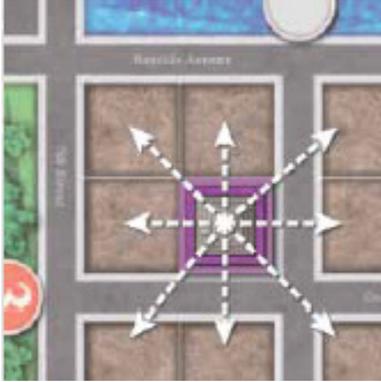
Los bordes azul (agua) y verde (bosque) de la cuadrícula de ciudad del tablero. Algunas cartas se refieren a uno u otro en sus textos de efecto.

### Bloques, Solares y Adyacencia

Dentro de la cuadrícula de ciudad del tablero, un “solar es cualquiera de las casillas más pequeñas. Un “bloque” o manzana se define como un grupo de 4 solares rodeados enteramente por calles. Los solares (y cualquier edificio en esos solares) separados

tan sólo por una calle siguen estando adyacentes el uno al otro, tanto ortogonalmente como diagonalmente. Los solares en el borde exterior están adyacentes al agua y/o al bosque.

*La imagen inferior muestra los ocho solares adyacentes al edificio RES. El edificio no está adyacente ni al agua ni al bosque.*



### Fila

Dentro de la cuadrícula de ciudad, una “fila” se define como todo lo que esté dentro de los confines de dos calles paralelas. En algunos casos, estas calles no necesitan estar una junto a la otra, como es el caso de las filas de prestigio de doble anchura “1”, “2” y “3”, por ejemplo. *Por lo tanto, una fila siempre está compuesta por 6 o 12 bloques contiguos.*

### Valor

El “valor” de un bloque es la suma total de todos los números de riqueza y prestigio a lo largo de ambas de sus filas (horizontal y vertical). El valor de un edificio o solar es el mismo que el del bloque en el que reside.



*EJEMPLO: Al comienzo de la partida, el valor del edificio RES situado cerca de la palabra “Wilderness” es de  $2 + 1 = 3$ .*

## LA PARTIDA

Los jugadores se turnan alrededor de la mesa, comenzando con el jugador inicial. Al jugador que está efectuando actualmente su turno se le conoce como “jugador activo”. El jugador activo realiza primero las Inversiones, después gasta PAs, después lleva a cabo las actividades de Final de Turno, todo de la manera que se explica a continuación:

### INVERSIONES

Al comienzo del turno del jugador activo (únicamente), este tiene la opción de realizar una o más acciones de “Inversión”. Una Inversión es el descarte voluntario de una carta de Licencia de Construcción que esté actualmente en posesión de ese jugador. Por cada Inversión hecha por el jugador activo, gana riqueza de la banca igual al valor de pago que se muestra en la parte inferior de la carta descartada.

*La carta representada valdría 11 de riqueza.*

### GASTAR PUNTOS DE ACCIÓN

Después de cualquier Inversión, el jugador activo recibe 6 Puntos de Acción –o “PAs”– paga gastar como quiera durante su turno. El jugador activo gasta estos PAs para realizar todas, alguna o ninguna de las acciones siguientes, en cualquier orden que desee.

- Adquirir una carta de Licencia de Construcción disponible (boca arriba).
- Adquirir una carta de Renovación Urbana disponible (boca arriba).
- Construir una carta de contrato disponible.
- Coger una carta de contrato disponible como Favor.

Puede repetirse la misma acción más de una vez por turno (pero véase **Favores** a continuación). Los PAs que no se gasten se pierden: no pueden ser acumulados de turno a turno ni ser transferidos a otro jugador.

Las cinco casillas de planificación (que incluyen el mazo de robo), las ocho casillas de Contrato (incluyendo los tres mazos de robo), y la casilla de Favor del jugador muestran cada una un coste en PAs junto a ellas que varía de 0 a 6: este número es el coste en PAs que el jugador tiene que pagar para robar/construir/adquirir la carta que está actualmente boca arriba en la casilla.

## FAVORES

A lo largo de la partida, cada jugador tiene la capacidad de obtener “Favores”, es decir, un contrato que sólo él puede construir. Un jugador sólo puede tener 1 Favor a la vez; si un jugador ya tenía un Favor, no puede adquirir uno nuevo. Para adquirir un Favor, un jugador gasta PAs de manera normal para un contrato disponible, pero, en lugar de construirlo seguidamente (véase página 9), lo coloca boca arriba en la casilla vacía de **Favor** de su hoja de jugador.

Una vez un jugador tiene un Favor, puede, en cualquier de sus turnos futuros, construir ese contrato por 0 PAs (las licencias y la riqueza deben de ser pagadas de manera normal, por supuesto). No es posible descartarse voluntariamente de un favor: sólo puede ser construido. Un jugador puede adquirir un nuevo Favor en el mismo turno en el que construye un Favor existente.

## EL MAZO DE PLANIFICACIÓN

**Cartas de Evento:** Hay catorce cartas de evento en el mazo de Planificación. Sus efectos se describen en la página 15.

**Cartas de Renovación Urbana:** Hay catorce cartas de Renovación Urbana en el mazo de Planificación. Estas comienzan la partida en el mazo de descarte, y por lo tanto sólo entran en el juego después de que se vuelva a barajar el mazo de Planificación por primera vez. Su uso se describe en la página 16.

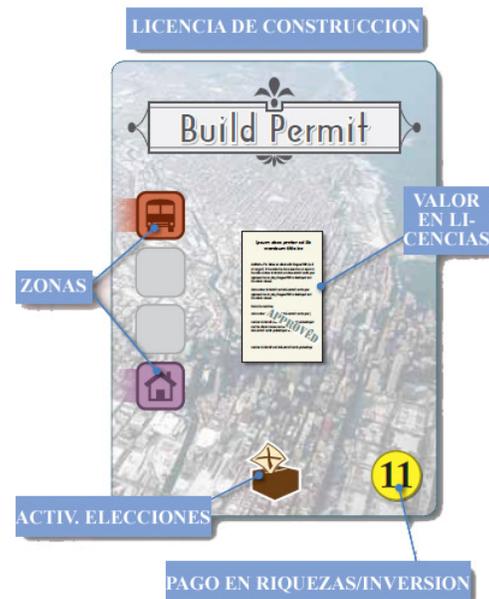
**Cartas de Licencia de Construcción:** La mayor parte del mazo de Planificación consiste en cartas de Licencias de Construcción. Las Licencias de Construcción constan de una o más de cuatro zonas: **COM**, **CIV**, **IND** y/o **RES**, tal y como se indica por

la presencia de los iconos en la zona relevante a lo largo de la parte izquierda de cada carta.

Las Licencias de Construcción vienen en cuatro valores: de 1-, 2-, 3- y 4-licencias. Cada “página” de licencia mostrada en el centro de una Licencia de Construcción equivale a un valor de construcción de un solar de la misma zona.

*La carta inferior es una 1-licencia **CIV/RES**. Puede ser usada para construir contratos **CIV** o **RES**, pero no para contratos **IND** o **COM**.*

Los jugadores mantienen sus cartas de planificación adquiridas boca arriba en la mesa, frente a ellos: nunca se ocultan a los demás jugadores. Los jugadores pueden acumular tantas cartas de planificación como deseen. Las cartas de planificación en posesión de un jugador que son usadas como inversión, para construir un contrato o para permitir una demolición se colocan en la pila de descartes de cartas de planificación.



## LOS TRES MAZOS DE CONTRATOS

Hay tres mazos de contratos diferentes: “Pueblo”, “Ciudad” y “Metrópolis”.

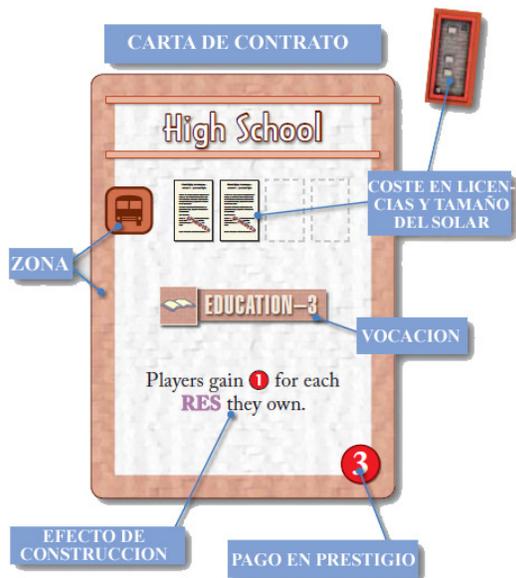
**Cartas de Evento:** Al igual que con el mazo de Planificación, los tres mazos de contrato

también contienen cartas de evento. Véase página 15.

**Cartas de Contratos de Construcción:** La mayoría de los tres mazos de contratos está compuesta por cartas de “contratos de construcción”, o simplemente “contratos”. Cada contrato es de una de las cuatro zonas: **CIV**, **COM**, **IND** o **RES**, según indica el icono de zona en el lado izquierdo de la carta, así como el borde de color de la carta.

Hay contratos de cuatro tamaños: solares de 1-, 2-, 3- y 4-, según indica el número de páginas de licencia mostradas bajo el título del contrato. El tamaño de un contrato es el número de licencias de construcción (y de la misma zona) que son necesarias para construirlo.

*El contrato del **Instituto** (High School) que se muestra abajo construye un edificio **CIV** de 2 solares.*



Los contratos también tienen una o más: restricciones a la construcción (véase página 9), vocación (página 10) y/o efecto de texto (página 11).

Aparte de como Favores, los jugadores nunca conservan las cartas de contrato. Una vez

construido un contrato, esa carta se devuelve a la caja y queda fuera del juego.

## MARCADORES DE RIQUEZA Y PRESTIGIO

Los seis marcadores de riqueza numerados del 7 al 12 y los tres marcadores de prestigio numerados 4, 5 y 6 entran en juego debido a diversos efectos de las cartas.

La primera vez que entra en juego, el marcador de riqueza/prestigio debe ser colocado en cualquier casilla circular gris vacía de los alrededores de la cuadrícula de ciudad.

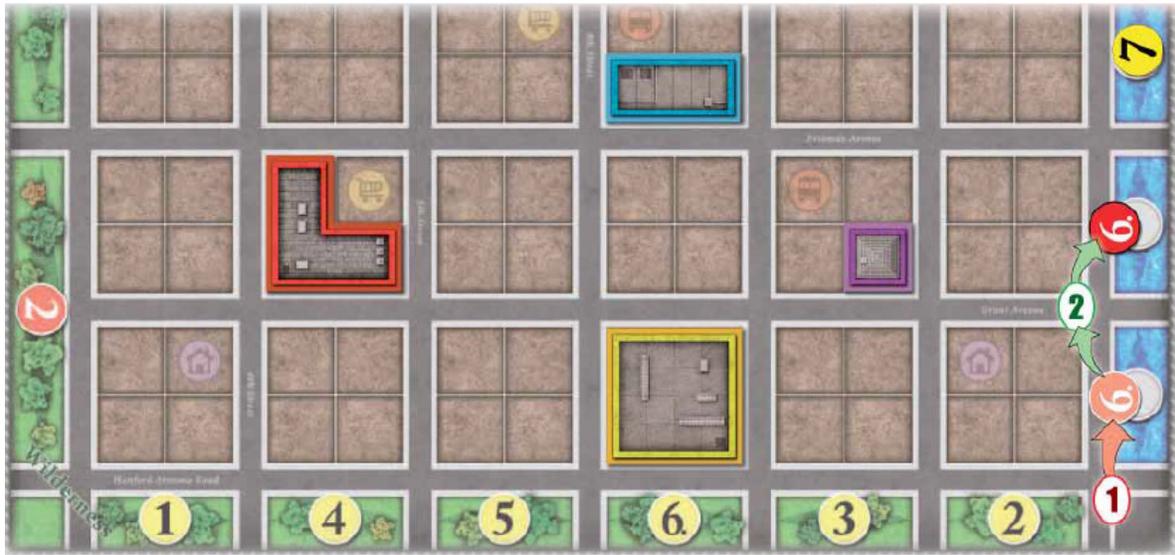
Cuando el efecto de una carta permite mover uno de estos marcadores, debe de ser movido a una casilla gris (diferente) vacía, si la hay.

*Si todas las nueve casillas grises están llenas, no es posible seguir moviendo estos marcadores: ignora cualquier efecto de una carta que haga eso.*

**Efectos:** Cuando un nuevo marcador de riqueza/prestigio se coloca por primera vez, aumenta el valor de todos los edificios, solares y bloques en su nueva fila a la vez que reduce el valor de los edificios, solares y bloques de la fila de la que fue tomado.

*EJEMPLO (página siguiente): El valor de un edificio **COM** de un solar 4- (así como el de los cuatro solares y el único bloque que ocupa) comienza la partida con 8: 2 de prestigio a la izquierda, más 6 de riqueza abajo. Más tarde, el marcador de prestigio "6" es colocado [1], lo que inmediatamente aumenta el valor del **COM** a 14 (2+6+2).*

*Unos turnos después, el valor del **COM** vuelve a 8, aumentando simultáneamente el valor del **RES** de 1-solar a 11 y el del **GOV** de 3 solares a 12 (de 5 a 6, respectivamente). El valor del **IND** de 2-solares no cambia durante todo esto.*



## CONSTRUCCIÓN DE CONTRATOS

### COSTE DE LA CONSTRUCCIÓN

Cuando el jugador activo decide gastar PAs para construir un contrato o Favor disponible boca arriba, debe pagar:

- una cantidad de PAs igual a la especificada junto a la casilla ocupada por el contrato; y
- al menos tantas licencias, y del tipo de zona apropiado, como las del contrato. Las licencias pueden ser pagadas con una o más cartas de Licencia de Construcción. Las cartas de Licencia que se gastan de esta manera se colocan en el mazo de descarte de planificación; y
- una cantidad de riqueza a la banca igual al valor del bloque en el que ese edificio es construido.

#### EJEMPLO DE PAGO:

El *Instituto* (mostrado en la página 8) podría ser construido con dos Licencias de Construcción de 1-licencia que contengan el icono **CIV**, o con una sola Licencia de Construcción de 2-, 3- o 4-licencias que contengan el icono **CIV** (y no se recibe “cambio” por pagar con más licencias).

En la imagen de la p. 10, la construcción del Instituto n°1 costaría 7 de riqueza (fila de 1 de prestigio + fila de 6 de riqueza). Construir cualquier de los Institutos n°2 le costaría al jugador activo 2 de riqueza (1+1).

## COLOCACIÓN DE EDIFICIOS

El número de licencias requerido para construir un contrato –de 1, 2, 3 o 4– es también su cantidad de “solares”. Cada bloque del tablero contiene cuatro solares más pequeños en los que se colocan los edificios. Los edificios individuales no pueden ponerse sobre las casillas gris claro de calles (no pueden ocupar más de un bloque a la vez). Cuando un jugador construye un contrato, coge una loseta de del color (zona) y tamaño (solares) apropiados de la reserva general y lo coloca en el tablero dentro de los límites de la cuadrícula.

Una vez construido, el jugador coloca uno de sus marcadores de control en ese edificio. La carta de contrato se devuelve a la caja, quedando fuera del juego.

## RESTRICCIONES

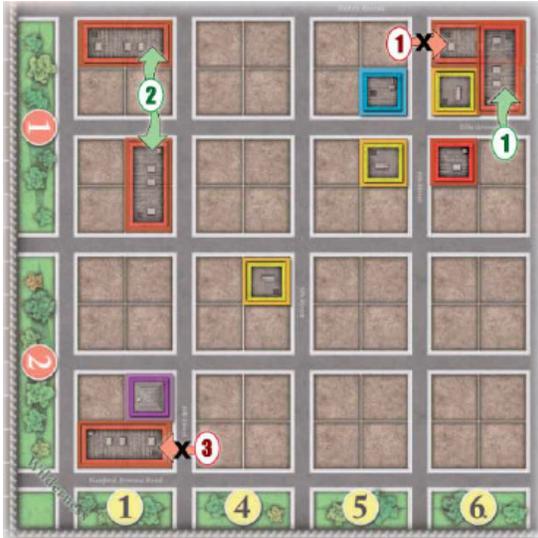
### A LAS CONSTRUCCIONES

Algunos contratos tienen restricciones más o menos estrictas con respecto a cómo pueden ser construidos. Estas restricciones se muestran con *texto en cursiva* directamente bajo el coste de licencia del contrato.

### RESTRICCIONES A LAS ZONAS

Un nuevo edificio no puede ser construido adyacente a un edificio ya existente de una zona diferente a menos que el nuevo edificio también sea construido adyacente a un

edificio de la misma zona. Dicho de otra manera: un nuevo edificio sólo puede ser construido adyacente a un edificio sin zona o adyacente a un edificio de la misma zona (color). Los parques no tienen zona, así que se ignoran en lo referente a las restricciones de zonas. Los edificios “colocados” o “movidos” por medio del efecto de una carta también ignoran las restricciones de zonas.



#### EJEMPLO DE ZONAS:

(1): En la ilustración superior, el **Instituto** podría ser construido en el bloque de valor 7 que contiene el edificio **COM** siempre que fuera colocado adyacente a (diagonalmente y al otro lado de la calle) el edificio **CIV** de 1 solar ya existente.

(2): El **Instituto** también podría ser construido en uno de los bloques de valor 2, puesto que así no quedaría adyacente a ningún edificio (creando así una nueva zona **CIV**).

(3): No podría ser construido en el bloque ocupado por el edificio **RES** de valor 4, porque eso lo dejaría adyacente a un edificio de una zona diferente que no tiene edificio adyacente de la misma zona.

#### BONIFICACIÓN POR VECINDARIO

Inmediatamente después de construir y pagar un nuevo edificio, el jugador activo gana 1 prestigio por cada edificio adyacente de la misma zona. Nota: Esta bonificación nunca se recibe cuando se “coloca” o “mueve” un

edificio (en lugar de ser construido) por medio del efecto de una carta.

Continuando con el ejemplo anterior, construir el **Instituto n°1** otorgaría al jugador activo 1 prestigio por cada edificio **CIV** adyacente. El edificio **COM** adyacente no confiere bonificación por vecindad para esta jugada puesto que pertenece a una zona diferente.

#### VOCACIONES

Los marcadores de vocación permiten la ganancia inmediata y también la posible ganancia futura de riqueza y/o prestigio al jugador que los posee. Muchas cartas de contrato de construcción tienen una o más combinaciones “NOMBRE – NÚMERO” dentro de una pared de ladrillos localizada bajo el coste de licencias de la carta. Estas cartas se llaman “contratos de vocaciones”, y son la principal manera de adquirir vocaciones en el juego.



El **CG Corporativo** de la siguiente página tiene una vocación de “FINANZAS-6” (FINANCE-6).

#### Adquisición de una Vocación

Cuando un jugador completa la construcción de un contrato de vocación (es decir, se han completado todos los pagos de riqueza y licencias y se ha recibido cualquier bonificación por vecindario), coge de inmediato uno de los marcadores de vocación indicados de la reserva y lo coloca boca arriba frente a él (coge sólo un marcador con ese nombre: el número es irrelevante para este propósito). Si –y sólo si– quedan más de esa vocación en particular en la reserva, puede en su lugar coger una del mismo nombre de un jugador oponente de su elección.

#### Puntuación de las Vocaciones

Inmediatamente después de que el jugador adquiera la vocación descrita, todos los jugadores que posean vocaciones con el mismo nombre las puntúan. Observa el

NÚMERO listado tras el NOMBRE de la vocación en esa carta: Por cada marcador de vocación en juego que coincida con esa vocación, su propietario elige si ganar X prestigio o X riqueza, donde X es igual al NÚMERO anotado. Un jugador puede decidir cobrar prestigio de un marcador de vocación una vez, y riqueza la siguiente, y viceversa. Adicionalmente, los jugadores que posean más de una vocación en particular pueden ganar prestigio con unas y riqueza con otras durante la misma puntuación.

### EFFECTOS DE LOS EDIFICIOS

Cuando se construye un contrato, puede provocar uno o más efectos. Estos efectos se enumeran como texto (sin cursiva) en la carta de contrato. Si un contrato tiene más de un efecto, se llevan a cabo en orden de arriba abajo. Normalmente el jugador activo es el único jugador afectado por el efecto de un edificio. Sin embargo, cuando un efecto se refiere a que edificios específicos ganan o pierden algo, el jugador o jugadores que controlan los edificios nombrados recogerán los beneficios o detrimentos de ese efecto.

*Cuando se construye el **CG Corporativo**, su primero efecto será otorgar al jugador activo (únicamente) 4 de riqueza por cada **COM** de 4 solares en la partida (no importa quién es el dueño de los edificios). Después, durante su segundo efecto, todos los jugadores ganarán 3 de riqueza por cada **COM** de 3 solares que controlen*

Cuando un efecto se refiere a “estas filas”, significa tanto las filas de bloques horizontales como las verticales que surgen del bloque de ese edificio. Si un efecto se refiere a “una de estas filas” y entonces a “la otra fila”, los edificios que están en el bloque en que se intersecan cuentan para ambas. Los nuevos edificios se cuentan a sí mismos para su propio efecto si es apropiado; en otras palabras: existen dentro de la cuadrícula de la ciudad en el momento en que su efecto tiene lugar.



*EJEMPLO DE VOCACIÓN: Alex construye un contrato de FÁBRICA-2. Coge un marcador de vocación de Fábrica de la reserva y lo coloca boca arriba frente a él. Puede elegir ganar de inmediato 2 de prestigio o 2 de riqueza.*

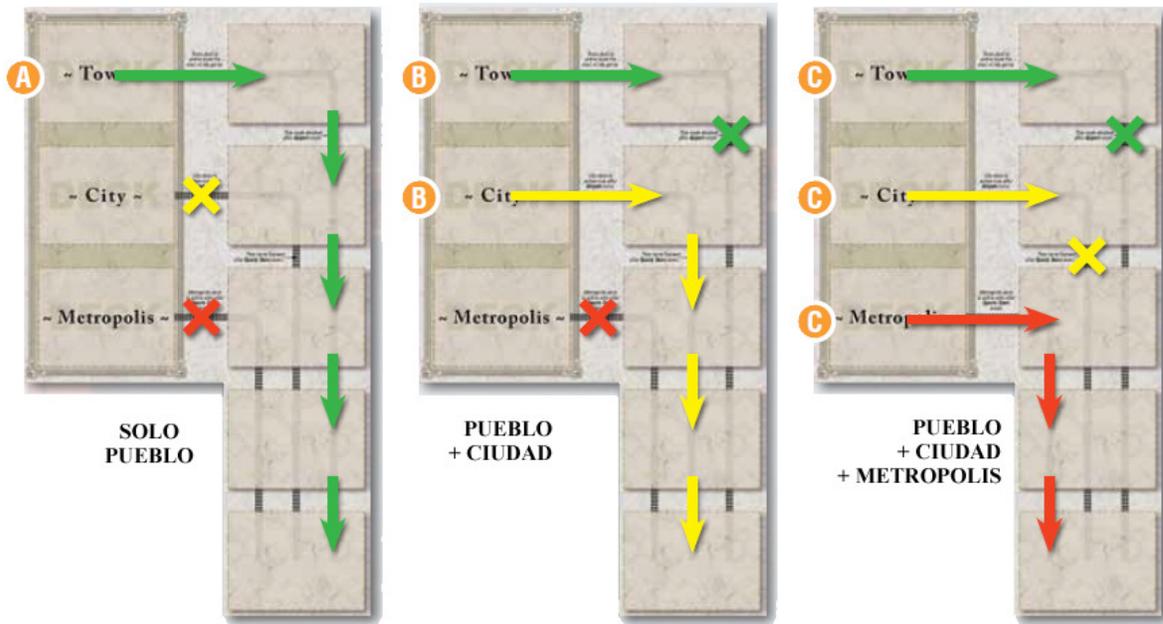
*En su turno, Sydney construye un contrato de FÁBRICA-1. Tras coger un marcador de Fábrica propio, tanto Sydney como Alex ganarán 1 prestigio o 1 riqueza (a su elección).*

*Más tarde, Alex construye un contrato de FÁBRICA-4. Alex ganará 8 de prestigio u 8 de riqueza o 4 de cada (por poseer dos marcadores de Fábrica), mientras que Sydney ganará 4 de prestigio o 4 de riqueza (por poseer un marcador de Fábrica).*

### FINAL DEL TURNO

Una vez el jugador activo gasta todos sus PAs asignados –o no puede permitirse gastar más, o decide no gastar más– su turno acaba. Al final del turno de cada jugador, lleva a cabo las siguientes acciones de reinicio en el orden dado:

1. Desliza las cartas boca arriba siguiendo la línea ferroviaria –desde la parte superior del mazo hacia la casilla de 1 PA– para rellenar cualquier casilla que quedara vacía durante el turno.
2. Rellena las casillas de planificación que quedan vacías una cada vez robando de la



**LÍNEAS FERROVIARIAS Y CARTAS DE CONTRATO:** Los tres diagramas anteriores indican el flujo de las cartas de contrato al final de cada turno cuando sólo el mazo de Pueblo está activo (A); cuando los mazos de Pueblo y Ciudad están activos (B); y cuando los tres mazos están activos (C).

parte superior del mazo de Planificación. Si una de las cartas reveladas es un evento, ejecútalo y vuelve a robar. Una vez se roba una Licencia de Construcción o una Renovación Urbana, lleva a cabo su elección y/o pago de riquezas, si los hay.

3. Si está bocabajo, dale la vuelta a la carta superior del mazo de Planificación para que quede boca arriba. Si la carta es un evento, ejecútalo y después revela la siguiente carta. Una vez se roba una Licencia de Construcción o una Renovación Urbana, lleva a cabo su elección y/o pago de riquezas, si los hay.

4. Desliza las cartas de contratos por las líneas férreas *desde* la parte superior de los mazos activos *hacia* la casilla de 1 PA— para rellenar las casillas que quedaron vacías durante el turno.

- Cuando el mazo de Pueblo es el único mazo activo (como es el caso al principio de la partida), las cartas de Pueblo se deslizarán por las cinco casillas de contrato. Véase “A” en la ilustración.

- Cuando pasa a estar activo el mazo de Ciudad, las cartas de Pueblo estarán limitadas

a sólo la casilla de 5 PA; las cartas de Ciudad se deslizarán a las casillas de 4 PA, 3 PA, 2 PA y 1 PA. Véase “B” arriba.

- Cuando pasa a estar activo el mazo de Metrópolis, las cartas de Pueblo seguirán estando limitadas a sólo la casilla de 5 PA, y las cartas de Ciudad estarán ahora limitadas a sólo la casilla de 4 PA; las cartas de Ciudad se deslizarán a las casillas de 3 PA, 2 PA y 1 PA. Véase “C” arriba

5. Rellena las casillas de contrato que queden vacías una cada vez, robando de la parte superior del mazo de contrato enlazado más cercano **–y activo–**. Si se revela un evento, ejecútalo y roba de nuevo. Una vez es revelado un evento, lleva a cabo el pago de prestigio, si lo hay.

6. Si está bocabajo, dala la vuelta a la carta superior del mazo de Pueblo para que quede boca arriba. Si se revela un evento, ejecútalo y roba de nuevo. Una vez es revelado un evento, lleva a cabo el pago de prestigio, si lo hay.

7. Repite el paso 6 para el mazo de Ciudad si está activo.

8. Repite el paso 6 para el mazo de Metrópolis si está activo.

9. Pasa la loseta de Jugador Activo al siguiente jugador siguiendo el orden de las agujas del reloj, empezando éste el turno.

*Esta secuencia también se muestra en la penúltima página de este reglamento para que se pueda consultar fácilmente durante la partida.*

### ACTIVADORES DE ELECCIONES Y PAGOS

Siempre que se revela una nueva carta de planificación, los jugadores deberían primero comprobar si hay un icono de “urna” en la carta. Si es así, el peón naranja se avanza 1 casilla en el sentido de las agujas del reloj en el Contador de Elecciones y tienen lugar elecciones. Véase página 15 para las reglas de las elecciones.

**Pagos:**

VALOR	1°	2°	3°	4°
1	1	0	0	0
2	2	1	0	0
3	3	1	0	0
4	4	2	1	0
5	5	2	1	0
6	6	3	1	0
7	7	3	1	0
8	8	4	2	1
9	9	4	2	1
10	10	5	2	1
11	11	5	2	1
12	12	6	3	1

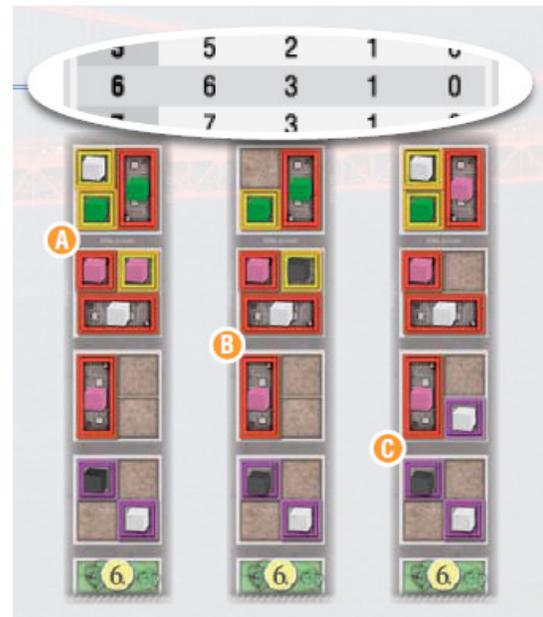
VALOR DE PAGO      EL 1°, 2°, 3° Y 4° JUGADOR CON MAS EDIFICIOS PRESENTES OBTIENE ESTA CANTIDAD

Siempre que se revele una nueva carta de planificación o de contrato, los jugadores deberán comprobar si hay un valor de riqueza o prestigio en la parte inferior de la carta. Si es así, los jugadores llevan a cabo un pago de riqueza o prestigio, respectivamente (después de cualquier elección activada por la misma carta). Para los pagos el número/color del icono de pago indica cuál de las filas coincidentes dentro de la cuadrícula de ciudad será el objetivo del pago:

- Si la casilla de riqueza/prestigio coincidente está presente en las afueras de la cuadrícula de ciudad, hay un pago.
- Si el marcador de prestigio/riqueza todavía no ha entrado en juego, no hay pago.

**Cantidades de los Pagos:** Las tablas de “Pago” (se muestra una a la izquierda) muestran con cuánta riqueza o prestigio se recompensa al jugador que tiene más edificios en esa fila, así como al segundo, tercero y cuarto que más tienen. Cuando se juega con 3 jugadores, la “4ª” columna no se usa. Cuando se juega con sólo 2 jugadores, tanto la “3ª” como la “4ª” columna se ignoran.

**Empates en los Pagos:** Si dos jugadores tienen el mismo número de edificios en la fila, y empatan con ello en una posición, estos jugadores se reparten equitativamente los puntos de esa y la siguiente cantidad inferior. Si empatan tres jugadores, comparten equitativamente los puntos de esa y de las dos siguientes cantidades inferiores. Si cuatro jugadores empatan, comparte la suma de los valores de las cuatro columnas. Las fracciones se ignoran en todos los casos.



**EJEMPLO DE PAGO:**  
La fila de Riqueza “6” está siendo puntuada en una partida de 4 jugadores. Según la tabla

de Pagos de la fila "6", vemos que aquel que posee más edificios en esa fila recibirá 6 de riqueza del banco, el segundo recibirá 3, de riqueza, el tercero 1 de riqueza, y el cuarto cero de riqueza.

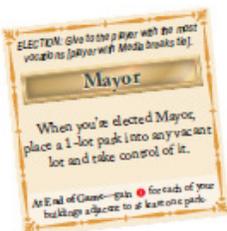
(A): Hay un empate a la mayoría de edificios, así que el blanco y el rosa comparten  $6+3=9$  de riqueza: 4 de riqueza cada uno tras ignorar las fracciones. El verde, en tercer lugar, gana 1 de riqueza, y el cuarto lugar, el negro, no gana nada.

(B): Los cuatro jugadores están empatados en el mayor número de edificios: comparten  $6+3+1+0=10$  de riqueza: 2 de riqueza para cada uno tras ignorar las fracciones.

(C): Aquí los jugadores controlan 4, 3, 1 y 1 edificio (en otras palabras, hay empate por el tercer lugar). Los pagos son de 6 de riqueza para el primer lugar, el blanco; 3 para el segundo lugar, rosa; y 0 para el verde y el negro (los dos últimos jugadores comparten un total de 1 de riqueza, redondeándose las fracciones hacia abajo).

## POLÍTICOS

Las cinco losetas grandes doradas se llaman "Políticos". El juego comienza con el Alcalde únicamente en juego. Los otros cuatro políticos entran en juego por medio del evento **Aeropuerto** del mazo de Pueblo. Cada figura política proporcionará al jugador que posea actualmente ese puesto en particular alguna habilidad especial. Muchas habilidades especiales rompen o modifican de alguna manera una regla básica del juego. Cuando la habilidad especial de un político entra en conflicto con otra regla de este manual, el político siempre tiene prioridad. Los políticos también proporcionan a sus propietarios diferentes niveles de bonificaciones de prestigio al final de la partida. Estas habilidades/bonificaciones son las siguientes:

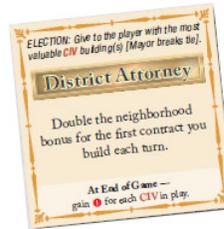


### Alcalde (Mayor):

**Habilidad Especial:** En el momento de ser (re)elegido, el Alcalde coloca un nuevo parque de 1 solar en cualquier

solar vacío y toma el control de éste.

**Bonificación:** Cuando acaba la partida, el Alcalde gana 1 de prestigio por cada uno de sus edificios que no sean parques que estén adyacentes a uno o más parques (indistintamente de quién controle esos parques).



### Abogado del Distrito (District Attorney):

**Habilidad Especial:** Cuando el Abogado del Distrito construye el primer contrato de su turno, dobla cualquier bonificación por vecindad

recibida.

**Bonificación:** Cuando la partida acaba, el Abogado del Distrito gana 1 prestigio por cada edificio **CIV** en juego (indistintamente de quién lo posea).



### Tesorero (Treasurer):

**Habilidad Especial:** Al comienzo de cada uno de sus turnos, el Tesorero recolecta 2 de riqueza de cada oponente (los jugadores con menos de 2 de riqueza pagan lo que tengan).

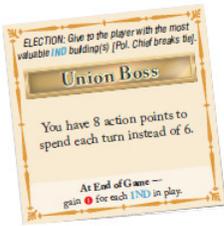
**Bonificación:** Cuando acaba la partida, el Tesorero gana 1 prestigio por cada edificio **COM** en juego (indistintamente de quién lo posea).



### Jefe de Policía (Police Chief):

**Habilidad Especial:** Cuando se construye un contrato de vocación, el Jefe de Policía gana tanto riqueza como prestigio para sus vocaciones que coincidan.

**Bonificación:** Cuando acaba la partida, el Jefe de Policía gana 1 prestigio por cada edificio **RES** en juego (indistintamente de quién lo posea).



## Jefe Sindical (**Union Boss**):

**Habilidad Especial:** Cuando es el jugador activo, el Jefe Sindical recibe 8 PAs para gastar en lugar de 6.

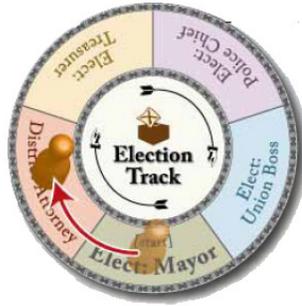
**Bonificación:** Cuando acaba la partida, el Jefe Sindical gana 1 prestigio por cada edificio **IND** en juego (indistintamente de quién lo posea).

## ELECCIONES

Los cinco políticos cambiarán de mano varias veces durante el transcurso de la partida por medio de “elecciones” regulares. Las

elecciones tienen lugar siempre que un evento las solicite específicamente o, más comúnmente, cuando se mueve el peón naranja a una casilla del Contador de Elecciones: lo último ocurre como resultado de revelar una carta de planificación con el icono de urna.

**Procedimiento:** Siempre que se soliciten unas elecciones, fíjate en el título del político especificado allí. Ese político –y sólo ese político– será asignado a un jugador (“elegido”) de la siguiente manera:



*NOTA IMPORTANTE: Al comienzo de la partida, el Alcalde es el único funcionario electo en la partida (aunque inicialmente no es controlado por nadie). Los otros cuatro políticos pueden ser elegidos solamente después de que el evento de Aeropuerto (en el mazo de Pueblo) los añada al juego. Antes de que tenga lugar el evento Aeropuerto, trata las cuatro casillas con los colores de las zonas en el Contador de Elecciones como si estuvieran en blanco.*

- **Alcalde:** El jugador con más vocaciones se queda esta loseta. Si hay un empate en mayoría de vocaciones, el jugador que posee

la vocación de Medios de Comunicación decide cuál de los jugadores empatados se convierte en Alcalde.

- **Abogado del Distrito:** El jugador que posee el edificio **CIV** de más valor se queda esta loseta. Si hay empate, el jugador empatado que posea el mayor número de edificios **CIV** se queda la loseta. Si sigue habiendo empate, el Alcalde actual decide cuál de esos jugadores empatados se convierte en Abogado del Distrito.

- **Tesorero:** El jugador que posee el edificio **COM** de más valor se queda esta loseta. Si hay empate, el jugador empatado que posea el mayor número de edificios **COM** se queda la loseta. Si sigue habiendo empate, el Abogado del Distrito actual decide cuál de esos jugadores empatados se convierte en Tesorero.

- **Jefe de Policía:** El jugador que posee el edificio **RES** de más valor se queda esta loseta. Si hay empate, el jugador empatado que posea el mayor número de edificios **RES** se queda la loseta. Si sigue habiendo empate, el Tesorero actual decide cuál de esos jugadores empatados se convierte en Jefe de Policía.

- **Jefe Sindical:** El jugador que posee el edificio **IND** de más valor se queda esta loseta. Si hay empate, el jugador empatado que posea el mayor número de edificios **IND** se queda la loseta. Si sigue habiendo empate, el Jefe de Policía actual decide cuál de esos jugadores empatados se convierte en Jefe Sindical.

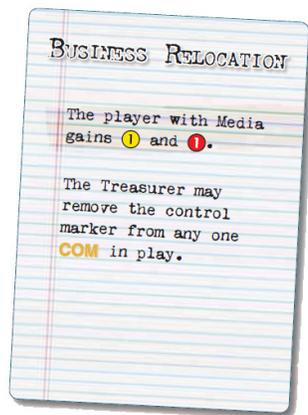
**Asignación del Contratista:** El Contratista entra en juego sólo después de que el evento Equipo de Deportes (en el mazo de Ciudad) tenga lugar. Aunque no es un político, una vez activa su loseta se entrega al jugador que tenga menos prestigio al final de cada elección. Si hay un empate en prestigio, el Jefe Sindical decide cuál de los jugadores empatados se convierte en el Contratista.

## EVENTOS

Un “evento” es cualquier carta con letra mecanografiada sobre papel pautado. Durante el procedimiento de Final de Turno, siempre que la carta superior de cualquier mazo se

roba o revela como nueva carta disponible, si esa carta es un evento (por ejemplo, el evento **Business Relocation** que se muestra abajo), la partida se detiene para que el evento pueda ser ejecutado. Una carta de evento debe completarse enteramente antes de que la siguiente carta de ese mazo sea robada o revelada. Ejecuta los efectos de los eventos siguiendo su orden de arriba abajo. Si todo o parte de un evento es imposible de ejecutar debido a la actual situación del juego, simplemente sáltate esa parte y lleva acabo las acciones que sean relevantes.

Tras su ejecución, los eventos del mazo de Planificación se colocan en la pila de descartes de planificación; los Eventos de cualquiera de los tres mazos de contrato se vuelven a dejar en la caja (fuera de juego).



**EJEMPLO DE EVENTO:** Durante el paso 7 del procedimiento de Final de Turno, se revela la carta superior del mazo de Ciudad, apareciendo el evento que vemos arriba.

Primero, el jugador que posee la vocación Medios de Comunicación gana tanto 1 de riqueza como 1 de prestigio.

Después, el jugador que actúa actualmente como Tesorero selecciona cualquier edificio COM del tablero y retira su marcador de control, devolviendo el cubo a su propietario (el edificio propiamente permanece en el tablero, sin control de nadie).

Finalmente, el evento se retira de la partida y se revela la siguiente carta de Ciudad. Si esta siguiente carta de Ciudad es otro evento, sigue el texto del evento y revela de nuevo otra carta, deteniendo este proceso solamente cuando la carta de Ciudad revelada sea un nuevo contrato.

## RENOVACIÓN URBANA

La Renovación Urbana es la mecánica mediante la cual a un jugador se le permite “demoler” edificios existentes, retirándolos de la partida. Esta habilidad se halla en las cuatro cartas de Renovación Urbana del mazo

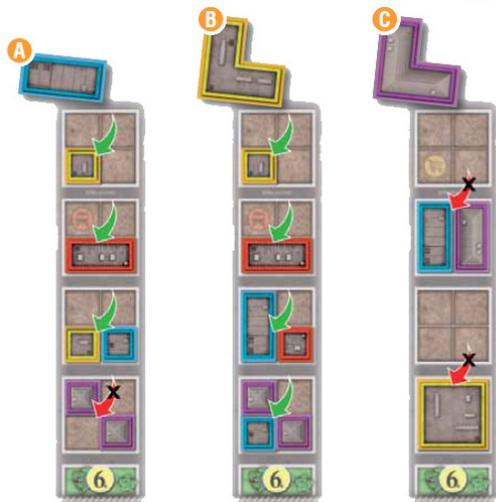


de Planificación, así como en la loseta grande plateada del Contratista. Las cartas de Renovación Urbana comienzan la partida en la pila de descartes, y entran en juego la primera vez que se baraja el mazo de Planificación. El Contratista no se usa durante los dos primeros tercios de la partida, y entra en juego por medio del evento **Equipo de Deportes** del mazo de Ciudad. El Contratista no es un político, aunque se reasigna al final de cada elección, cuando es entregado al jugador con menos prestigio (el Jefe Sindical decide quién en caso de empate).

**Habilidad de Demolición:** Siempre que (1) el jugador con el Contratista construya un contrato, o (2) cualquier jugador que tenga una carta de Renovación Urbana la descarte mientras construye un contrato, ese jugador puede demoler uno o más de los edificios existentes, retirándolo de la partida. Los edificios pueden ser demolidos si se cumplen todas las tres siguientes condiciones:

- Se respetan las restricciones a zonas como si cada edificio que va a ser demolido no existiese (*porque así será en un minuto*); y
- El nuevo edificio es al menos tan grande como cada uno de los edificios que van a ser demolidos; y
- El nuevo edificio acabará ocupando todos los solares de cada edificio que va a ser demolido. Es posible demoler dos o más edificios simultáneamente para situar un nuevo edificio. Observa también la habilidad del Contratista: los edificios de ese jugador no pueden ser demolidos por otros jugadores (*es decir, por medio de cartas de Renovación Urbana*).

**Efectos de la Demolición:** Un edificio demolido se retira del tablero. Cualquier cubo de control se devuelve al jugador propietario.



**EJEMPLOS:**

**(A):** Un nuevo edificio de 2 solares podría demoler un edificio de 1 solar, un edificio de 2 solares, o dos de 1 solar. Los dos edificios de 1 solar tendrían que estar adyacentes ortogonalmente el uno al otro y, por supuesto, ocupar el mismo bloque.

**(B):** Un nuevo edificio de 3 solares podría demoler: uno de 1 solar; uno de 2 solares; uno de 1 solar y otro de 2; tres de un solar o uno de 3 solares.

**(C):** Incluso aunque es mayor que cualquiera de los otros, un edificio de 3 solares no podría demoler dos edificios de 2 solares

*puesto que no podría completar enteramente las huellas existentes de ambos edificios; ni podría demoler 4 solares.*

*(Nota: Se asume que todas las restricciones a zonas se cumple en los edificios de las filas adyacentes que no se ven.)*

**GANAR LA PARTIDA**

Los jugadores alternan turnos en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa hasta que se revela el evento **Juegos Olímpicos** (en el mazo de Metrópolis) durante la partida. Cuando se revela, el juego se detiene de inmediato y la partida acaba. En ese punto;

1. Lleva a cabo un pago final de cada fila de prestigio (incluyendo las filas de 4, 5 y 6 de prestigio si esos marcadores se han añadido al tablero); *entonces*
2. Los jugadores ganan 1 de prestigio por cada múltiplo completo de 10 de riqueza que tengan a mano; y
3. Los jugadores ganan prestigio según el texto de cualquier político que tengan bajo control. El ganador de la partida es entonces el jugador que haya acumulado más prestigio. Si hay un empate, el jugador empatado con más riqueza gana la partida. Si también se empata en esto, la victoria es compartida.

**CUESTIONES VARIAS**

**LA REGLA DORADA**

Si el texto de una carta o loseta contradice una regla de este manual, el efecto de la carta/loseta siempre tiene prioridad. Algunos ejemplos incluyen: el **Almacén** (*Warehouse*), que permite a un jugador poseer dos Favores a la vez; el **Juzgado Municipal** (*Municipal Court*), que permite a un jugador ganar unas elecciones de una manera diferente a la descrita en la página 15.

**PAGOS INCOMPLETOS Y PÉRDIDAS**

**Obligatorio:** Si el efecto de una carta o loseta exige un pago obligatorio o una pérdida de más riqueza o prestigio que un jugador posee –por ejemplo, perder 3 de riqueza debido al evento **Impuestos de Lujo**; o pagar 2 de

riqueza al Tesorero— ese jugador pagar/pierde lo que pueda e ignora el resto.

**Opcional:** Al contrario, si el efecto de una carta o loseta permite un pago o pérdida de riqueza o prestigio opcionales —por ejemplo, elegir si pagar 8 de riqueza durante el evento **Subasta de Inmuebles** o 3 de prestigio durante el evento **Deterioro Urbano**— el pago/pérdida no puede realizarse a menos que el jugador posea al menos la cantidad total.

### EL JUGADOR ACTIVO CONTROLA...

**-Los Desempates:** El jugador activo rompe los empates siempre que no se proporcione un método para desempatar, por ejemplo, cuando se elige el edificio de mayor valor durante el evento **Titulares Locales** si más de un edificio ocupa el bloque de mayor valor; o cuando se elige el edificio de menor valor durante **Deterioro Urbano** si dos o más empatan en esa distinción.

**-Elección del Orden de Jugadores:** Cuando varios jugadores deben tomar una decisión debido al efecto de una carta —por ejemplo, si pagar riqueza o prestigio por cada una de tus residencias cuando alguien construye el **Puerto Deportivo**; o si perder o no un edificio con la **Inundación**, **Incendio** o **Terremoto**— el jugador activo puede escoger libremente el orden en el que los jugadores afectados debe tomar sus decisiones.

### CONOCIMIENTO PÚBLICO

Las cartas de Planificación de un jugador, así como los favores, políticos, Contratista, vocaciones, riqueza en mano y prestigio total siempre son de conocimiento público para todos los jugadores.

### PROPIEDAD PERSONAL

Las cartas de Planificación de un jugador, así como los favores, políticos, Contratista, vocaciones, riqueza, prestigio y PAs son suyos solamente. Estos elementos no pueden darse a otro jugador, cogerse de él ni cambiárselos a menos que una regla, efecto de una carta o de loseta lo permita explícitamente.

### MAZOS AGOTADOS

Es posible que uno o más de los mazos de contratos se queden sin cartas:

- **Si se agota el Mazo de Pueblo:** La casilla de 5 PA deja de rellenarse.
- **Si se agota el Mazo de Ciudad:** La casilla de 4 PA se rellena de nuevo con cartas de Pueblo.
- **Si se agotan tanto el Mazo de Pueblo como el de Ciudad:** La casilla de 5 PA y de 4 PA dejan de rellenarse.

### VARIANTES PARA PARTIDAS LARGAS Y CORTAS

Los jugadores que deseen una partida más larga o más corta pueden hacer lo siguiente:

**Partida Más Larga:** Cuando se preparan los tres mazos de contratos, baraja el mazo y después divídelo en cuatro montones de 9 cartas cada uno. Pon el primer montón sobre el tablero, en la casilla apropiada. Baraja el evento retirado junto con las siguientes nueve cartas y colócalo en el apilamiento. Coloca los otros dos montones encima del apilamiento.

**Partida Más Corta:** Cuando se prepara cada uno de los tres mazos de contratos, baraja el mazo y después divídelo en cuatro montones de 9 cartas cada uno. Pon los dos primeros montones en el tablero en la casilla adecuada. Baraja el evento retirado con las siguientes nueve cartas y colócalo en el apilamiento. Coloca el último montón sobre el apilamiento.

### PROCEDIMIENTO DE FINAL DE TURNO

Una vez el jugador activo ha gastado todos los PAs que tenía adjudicados —o no puede permitirse gastar más; o decide no gastar más— su turno acaba. Al final del turno de cada jugador, lleva a cabo las siguientes acciones de reinicio en el orden proporcionado:

1. Desliza las cartas de planificación que están boca arriba por la línea ferroviaria — desde la parte superior del mazo hacia la casilla 1 PA— para rellenar cualquier casilla que quedara vacía durante el turno.
2. Rellena las casillas de planificación vacías una a una robando de la parte superior del

mazo de Planificación. Si una de las cartas reveladas resulta ser un evento, ejecútalo y roba de nuevo. Una vez se revela una Licencia de Construcción o Renovación Urbana, lleva a cabo las elecciones y/o pagos de riqueza, si los hay.

3. Si está bocabajo, dale la vuelta a la carta superior del mazo de Planificación. Si la carta es un evento, ejecuta ese evento y después revela la siguiente carta. Una vez se revela una Licencia de Construcción o Renovación Urbana, lleva a cabo las elecciones y/o pagos de riqueza, si los hay.

4. Desliza las cartas de contrato boca arriba por la línea ferroviaria *–desde* la parte superior de los mazos activos *hacia* la casilla 1 PA– para rellenar cualquier casilla que quedara vacía durante el turno.

- Cuando el mazo de Pueblo es el único mazo activo (como ocurre al comienzo de la partida), las cartas de Pueblo se deslizarán por las cinco casillas de contratos.

- Cuando el mazo de Ciudad pasa a estar activo, las cartas de Pueblo se limitarán a sólo la casilla de 5 PA; las cartas de Ciudad se deslizarán por las casillas de 4 PA, 3 PA, 2 PA y 1 PA.

- Cuando el mazo de Metrópolis pase a estar activo, las cartas de Pueblo continuarán estando limitadas a sólo la casilla de 5 PA, y las cartas de Ciudad estarán ahora limitadas a sólo la casilla de 4 PA; las cartas de Metrópolis se deslizarán por las casillas de 3 PA, 2 PA y 1 PA.

5. Rellena las casillas de contratos vacías una a una robando de la parte superior del mazo de contrato más cercano conectado *–y activo–*. Si se revela un evento, ejecútalo y roba de nuevo. Una vez un contrato es revelado, lleva a cabo su pago de prestigio, si lo hay.

6. Si está bocabajo, revela la carta superior del mazo de Pueblo. Si se revela un evento, ejecútalo y revela la siguiente carta. Una vez se revela un contrato, lleva a cabo su pago de prestigio, si lo hay.

7. Repite el paso 6 para el mazo de Ciudad si está activo.

8. Repite el paso 6 para el mazo de Metrópolis si está activo.

9. Pasa la loseta de Jugador Activo siguiendo el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, que comienza su turno.

## COMPONENTES DEL JUEGO

- un tablero
- cuatro ayudas de jugador
- 100 billetes de papel en diversas cantidades
- 140 cubos de madera en los colores de los cuatro jugadores
- cuatro cilindros de madera en los colores de los cuatro jugadores
- un peon de madera naranja
- 165 cartas en cuatro mazos (Planificación, Pueblo, Ciudad y Metrópolis)
- cuatro láminas de losetas troqueladas:
  - 128 edificios
  - 24 vocaciones
  - 1 loseta de Contratista y 5 de Políticos
  - 6 marcadores de riqueza y 3 de prestigio
  - 3 marcadores de valor de bloque más alto/más bajo
- 1 loseta de Jugador Activo
- 1 loseta de Favor Extra

## CRÉDITOS

**DISEÑO DEL JUEGO:** CHAD JENSEN

**DESARROLLADOR:** KAI JENSEN

**ILUSTRACIONES DE LA CAJA:** ERIC WILLIAMS

**DISEÑO DE LA CAJA:** RODGER MACGOWAN

**MAQUETACIÓN Y GRÁFICOS:** CHAD JENSEN Y CHECHU NIETO

**FOTO DE RENOVACIÓN URBANA:** DAVID SHANKBONE

**PRUEBAS DE JUEGO:** ALEX OSTROUMOV, MARK BEYAK, DEVON BIASI, STEVE “SAL” SALKOVICS, KRIS SKOLD, BOB BORBE, KRIS ADAMSON, PRIVATE HUDSON, MARTIN SCOTT Y RICHARD GAGE

**COORDINADOR DE PRODUCCIÓN:** TONY CURTIS

**PRODUCTORES:** GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN Y MARK SIMONITCH

**TRADUCCIÓN AL CASTELLANO:** LUIS H. AGÜE